

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mencakup semua aspek kehidupan. Salah satu contoh kemajuan teknologi informasi yaitu teknologi multimedia yang kini telah mengubah cara seseorang untuk memperoleh informasi, cara untuk menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia sebagai sebuah teknologi menyediakan peluang untuk mengembangkan teknik dan cara penyampaian informasi sehingga penyampaian informasi yang menjadi lebih berkualitas dan maksimal. Dengan adanya multimedia diharapkan masyarakat akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Kehadiran multimedia dalam proses penyampaian informasi menjadi sangat penting dan bermanfaat.

Badan Keluarga Berencana dan Keluarga Sejahtera Kota Kupang adalah salah satu instansi Pemerintahan yang mempunyai tugas pokok membantu Walikota dalam melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang Keluarga Berencana dan Keluarga Sejahtera. Badan Keluarga Berencana dan Keluarga Sejahtera Kota Kupang mempunyai bidang yang menangani hal-hal yang berkaitan dengan Keluarga Berencana (KB) yaitu Bidang Keluarga Berencana. Bidang Keluarga

Berencana dan Keluarga Sejahtera mempunyai tugas memberikan penyuluhan kepada masyarakat.

Kenyataannya yang terjadi pada masyarakat selama penyuluhan adalah kurang pahamiannya dalam menangkap materi mengenai alat kontrasepsi. Selain itu penyampaian informasi atau materi yang dilakukan masih dalam berupa brosur, selebaran-selebaran dan power point yang dinilai kurang efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan data penggunaan alat kontrasepsi tahun 2015 dan 2016. Pada tahun 2015 total penggunaan alat Kontrasepsi sebesar 444.813 dan pada tahun 2016 mengalami penurunan menjadi 434.588. Sementara itu, jumlah bayi usia 0 sampai 4 tahun di Kota Kupang diketahui mengalami peningkatan yaitu pada tahun 2015 berjumlah 38.076 ribu jiwa, dan pada tahun 2016 mengalami peningkatan menjadi 38.800 ribu jiwa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diambil sebuah judul **“MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT - ALAT KONTRASEPSI STUDI KASUS PADA KANTOR PERWAKILAN BKKBN NTT”** sehingga lebih menarik dan lebih mudah bagi penyuluh dan masyarakat dalam memahami dan mengenal alat-alat kontrasepsi.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah, bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif pengenalan alat-alat kontrasepsi sehingga dapat membantu masyarakat lebih memahami tentang alat-alat kontrasepsi ?

1.3. Batasan Masalah

Di dalam pembuatan aplikasi ini, masalah hanya dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Aplikasi multimedia ini dibuat untuk keperluan di kantor perwakilan BKKBN NTT.
2. Aplikasi multimedia ini dibuat dan dibatasi untuk pengenalan alat-alat kontrasepsi saja.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *tools Macromedia flash 8* dan *databasenya* menggunakan *MySQL*.
4. Batasan usianya adalah semua masyarakat yang sudah berusia produktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi pengenalan alat-alat kontrasepsi dengan fungsinya masing-masing berbasis multimedia yang dapat membantu masyarakat agar lebih cepat memahami dan mengerti mengenai jenis-jenis alat kontrasepsi.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Dapat membantu masyarakat dalam memahami fungsi dan manfaat dari tiap alat kontrasepsi.

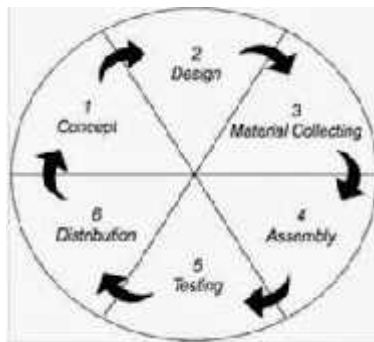
2. Bagi Kantor BKKBN

Sebagai alat bantu penyuluhan pengenalan alat-alat kontrasepsi .

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi.

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia (Munir, 2013)

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap pengonsepan adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Dalam penelitian ini pengguna aplikasi adalah civitas Kantor Perwakilan BKKBN NTT dan tujuan dibuat aplikasi ini adalah memperkenalkan alat-alat kontrasepsi pada masyarakat.

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah dengan menggunakan metode pengumpulan data antara lain :

a. Studi Literatur

Tahapan ini pengumpulan data dilakukan dengan membaca buku ataupun brosur tentang alat-alat kontrasepsi beserta fungsi dan cara pemakaiannya dengan pokok bahasaan jenis-jenis alat kontrasepsi,

pengertian alat kontrasepsi secara umum, pengertian, indikasi dan kontra indikasi, kelebihan, kekurangan, efek samping dan cara penggunaan dari jenis-jenis alat kontrasepsi.

b. Observasi

Tahapan ini dilakukan pengamatan secara langsung proses penyuluhan yang terjadi pada masyarakat. Pada penyuluhan yang terjadi di masyarakat, yang dilakukan oleh Kantor BKKBN, masih menggunakan brosur, selebaran-selebaran, dan *Microsoft Power Point*

c. Wawancara

Tahapan ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai pegawai BKKBN dibagian penyuluhan. Berdasarkan hasil wawancara terdapat masalah yakni metode brosur, selebaran-selebaran dan *power point* yang dinilai kurang efektif, sehingga membuat masyarakat jenuh dan kurang paham mengenai alat-alat kontrasepsi, dan juga kesulitan bagi penyuluh yang terlalu banyak menjelaskan tentang alat-alat kontrasepsi.

2. *Design* (Perancangan)

Desain adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan material dan pembuatan, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah

ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini digunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Material).

Pengumpulan material adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar-gambar yang disesuaikan dengan isi cerita, *background* yang mendukung, *vidio*, *audio*, dan lain-lain yang dapat diedit langsung menggunakan *Adobe Photoshop* atau dapat diunduh secara gratis melalui situs-situs yang terkait.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain seperti *storyboard*. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti *Macromedia Flash 8*, *Adobe Audition 1.5* atau produk *Open Source* lainnya baik yang gratis maupun berbayar.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*Assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian yang dipakai adalah pengujian *blackbox* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang

sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat peng-
coding-an.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Namun dalam penelitian ini pelaksanaanya hanya sampai pada tahap *testing* (pengujian) tanpa melalui tahap *distribution* (distribusi).

1.7. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori – teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III. s

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.